Petits, furtifs et mystérieux, les Thunks forment un peuple soudé, qui descend rarement de son grand Nord et c'est sans doute pourquoi tant de légendes ou de rumeurs circulent à leur sujet… Dans leur palais, les nobles Dérigions parlent d'eux comme des dévergondés sans inhibition, ni pudeur… Dans leurs forteresses de pierre, les Vorozions les considèrent comme étant des barbares sans culture et les Batranobans, à l'image des autres peuples pensent que les Thunks ne sont que des primitifs courageux… dont le mérite principal est d'avoir stopper les Piorads.
De même, quand il est demandé à des joueurs de Bloodlust, ce qu'ils pensent des Thunks, il est fréquent qu'ils nous répondent que ceux-ci ne sont que de gentils esquimaux ou que les joueurs mettent en avant leur lâcheté au corps à corps voire citent avec entrain leur comportement sexuel (relations sans jalousie, mariage ni restrictions). Mais quand on essaye d'en savoir plus, les joueurs hésitent, bredouillent, parlent d'un peuple simple dont les mœurs rudes sont liées au climat où ils vivent, les plus érudits d'entre eux parleront de leurs cicatrices rituelles et du rituel du cercle sanglant… mais quant à savoir l'origine de ces traditions et ce que représentent véritablement les Thunks, les voix se taisent et le silence s'installe… qui sont vraiment les Thunks, et d'ailleurs, sait-on véritablement qui ils sont ?

L'origine des Thunks

« Grand-Père, raconte-moi encore une fois l'histoire de Minouït » dis la jeune fille assise sur la peau de loup… « Oh non ! Grand-Père, raconte-nous plutôt la légende du Grand laineux blanc » protesta l'enfant aux sourcils épais, assis à côté d'elle… Rapidement, tous les gamins réunis dans la pièce se mirent à piailler pour demander à l'ancêtre de raconter telle ou telle saga, tandis que les adultes, des sourires amusés aux lèvres, attendaient enlacés que le vieillard choisisse quelle histoire conviendrait le mieux à cette douce soirée…
Le vieux Tongout fit semblant de réfléchir et après un temps de pause, il annonça à son assemblée « Non, mes enfants, cette nuit ne sera pas celle des légendes et je garderai les récits des exploits de nos anciens pour un autre soir… Non, cette nuit, je vous parlerai de vous, de vos parents et de notre peuple… Cette nuit, je vous raconterai pourquoi nous restons dans le Nord du monde et pourquoi nous préférons vivre sous la neige plutôt que de descendre dans les plaines fertiles des autres peuples… Ce soir, je vous révélerai ce que nous sommes, afin que, lorsque vous serez vieux comme moi, vous puissiez raconter à votre tour, pourquoi nous les Yuïts, que les autres prennent pour des barbares, nous nous devons de vivre dans le Grand Pays Blanc… ».
Alors, tandis que les enfants, les yeux grands ouverts, se dressaient sur leurs fourrures de sol, les adultes, qui connaissaient déjà toutes les légendes du gardien de la tradition, s'allongèrent sous les couvertures et s'enlacèrent avec douceur…

Qui sont les Thunks ? Pour mieux le comprendre, examinons les données que nous possédons sur ce peuple (Livre de Base + Flocons de sang) :
- Les anciens textes Batranobans parlent des Thunks comme des « tribus de sauvages qui vivent dans les montagnes), le mot Thunk lui-même voulant dire « sauvage ». Alors que même les Gadhars ont sut imposer le nom de leur peuple (= les hommes). Les rumeurs parlent des Thunks comme étant un peuple violent, non par nature mais par nécessité. Et bien qu'ils ne frappent pas de monnaie, ils sont considérés comme des commerçants au moins aussi habiles que les Batranobans (ce qui n'est pas peu dire). Enfin, on parle d'eux comme étant le peuple le plus rusé du continent. Cette considération est émise généralement par des peuples qui eux se considèrent comme sages et civilisés (Dérigions, Batranobans). Ce qui revient encore à la notion de sauvagerie : les Thunks ne sont pas intelligents : ils sont simplement malins comme des animaux…
- Théoriquement, les Thunks sont des nomades, cependant, ils leur arrivent de construire des villages temporaires avec des huttes de bois, des tentes en peau ou des igloos (pour les tribus proches de la banquise). Leur structure politique est quasiment inexistante, chaque tribu est dirigée par un chef, secondé par le conseil des anciens (il est préférable d'utiliser ce terme plutôt que celui de conseil des ancêtres, un rien péjoratif). De même, leur structure militaire est très simple et sans véritable hiérarchie. Et s'il est dit que les traditions qui régissent la vie des communautés Thunks sont très nombreuses, elles sont très peu décrites, seuls leur mode de vie communautaire et le rituel du cercle de sang sont détaillés (Flocons de Sang).
- Enfin, les Thunks vivent là même où habitaient les nains, longtemps, ils se sont transmis les emplacements des entrées du monde souterrain des Nains et organisaient des expéditions pour y récupérer des objets ou des bijoux.

Le peuple des Thunks est donc l'un des plus anciens groupes d'humains de ce cycle de Raz. Ils ont développé une culture très spécifique, parfaitement adaptée à la survie en milieu froid, en autarcie totale. Cette culture contenait de très nombreuses traditions et coutumes mais il semble que les Thunks

les abandonnent petit à petit comme si elles n'étaient plus adaptées à leur mode de vie actuel. Par exemple, le jugement de cercle de sang paraît tout à fait anachronique car un porteur d'arme, même s'il ne peut utiliser son arme-dieu durant le combat, aura toutes les chances de l'emporter, uniquement grâce au bonus de 5 points d'armure de son arme (s'il la porte dans le dos). De même, pourquoi s'acharner à vivre dans le froid alors qu'il existe de belles plaines fertiles au sud...
Les coutumes Thunks et le mode de vie de ce peuple semblent d'un autre âge, d'une époque où les armes dieux n'étaient pas fréquentes (voire absentes), d'une époque où la survie contre le froid était tout. Où la reproduction et la quête de nourriture étaient si importantes que les humains sont parvenus à mettre de côté leurs sentiments guerriers et leurs passions... Bref, la culture Thunk trouve ses origines dans une époque révolue... dans un temps où le froid régnait en maître : le Grand Hiver de Raz.

Les Thunks sont donc les héritiers directs de ce que l'on peut appeler le Peuple du Froid. D'ailleurs, eux-mêmes préfèreront ce terme (ou dans leur patois, le nom de « Yuït »), plutôt que l'appellation péjorative de Thunks (=sauvages). Les traditions, le mode de vie et les traits physiques des Thunks leurs permettent de mieux résister à l'hiver de Raz que les autres peuples. Et c'est cela qui fait le Peuple du Froid (et non un éventuel patrimoine génétique). Vous considérez toujours que les Thunks sont de gentils petits sauvages ? Alors, attendez un peu que les températures commencent à baisser, que les champs de céréales des Dérigions se transforment en plaines sèches et stériles, que les plants d'épices meurent à cause du gel et que le gouvernement Vorozion s'effondre à cause de la famine et des assauts des Piorads...

Les gardiens des légendes
Ce texte et les citations qui l'accompagnent sont des extraits de la thèse d'un scientifique Dérigion : Norbert Dormanien qui à la demande de l'empereur lui-même passa plus de 25 ans à parcourir l'ensemble de la province du Nord de l'empire. La thèse fut soutenue en 398 après De Neinnes et reçut un franc succès, tout comme l'auteur d'ailleurs dont les prouesses sexuelles et les pittoresques cicatrices firent tourner les têtes de nombreuses nobles de l'époque. Actuellement l'ouvrage figure dans la collection d'Explorer, l'arme dirigeante de la Route sans fin.

« Les petits sauvages du Nord possèdent une grande connaissance de leur territoire, ils ne sont pas assez civilisés pour posséder une écriture ou une monnaie mais, même dans le plus dur des climats, ils parviennent à cultiver quelques plantes ou à élever un peu de bétail. Pour faciliter la transmission de leurs traditions, ils ont développé un grand respect pour les vieillards qui composent le conseil des anciens. Mais dans les groupes les plus reculés, aux mœurs les plus pittoresques, il arrivera parfois aux visiteurs de rencontrer un autre personnage, nommé le gardien des légendes ou encore le sage-guérisseur ».

La fonction du gardien
« Chez les Yuïts, ces gens sont les principaux dépositaires de la riche littérature héroïque orale, ils connaissent les légendes du peuple et les expriment avec poésie. Mais en plus ces vieillards pratiquent d'étranges transes durant lesquelles leur âme est censée quitter leur corps. Durant ces extases, provoquée par des drogues, le guérisseur entre en contact avec ce qu'il appelle des « esprits » ou avec les « étoiles » et communiquera avec eux afin de recevoir des conseils ou des informations ou des prophéties. Ces gens vivent fréquemment seuls (ce qui est rare pour les Thunks) ou avec des animaux dressés, le plus souvent des loups, qu'ils considèrent comme l'incarnation d'un de leurs « esprits-ami ». Les gardiens ne participent pas à la vie de sa tribu, hormis lors des veillées. Mais quand un membre du groupe est malade, blessé ou mourant, le sage intervient rapidement et utilise sa connaissance de la nature (et ses « pouvoirs ») pour guérir, purifier ou bénir son patient. De même, quand l'ensemble du groupe est menacé, par la famine, des attaques d'animaux ou de pillards, il récite une fable mettant en image l'épreuve qui attend le groupe et de lui montrer la voie qui va lui permettre de survivre ».

Explorer précise que son amie Easyrider a constaté que tant que le conteur-guérisseur n'est pas indispensable, celui-ci se contente de vivre tranquillement, un peu en marge du reste de la communauté et à raconter des histoires, le soir au coin du feu (car il est aussi le gardien des contes et des légendes). Parfois encore, il fait profiter de ces connaissances ceux qui viennent à sa rencontre, particulièrement les jeunes qui partent pour leur voyage d'adulte, les flocons de sang en quête de nouvelles idées pour leurs pièges et les Maîtres-loups qui veulent profiter de sa relation privilégiée avec ces créatures.

La prédisposition à la fonction de gardien
« Le (ou la) jeune Thunk qui se montre prédisposé à la fonction de gardien des légendes se singularise généralement des autres car il devient solitaire et montre de grandes capacités de mémorisation ou d'imagination (importance des rêves), capacité d'empathie élevée. Dans certains cas, où un gardien sans successeur meurt brutalement, c'est un membre de sa famille qui prend la succession, voire un parfait inconnu. Celui-ci présentera alors les différents symptômes de la transmission et de l'élection (rêves, tendance à la solitude ou aux crises de convulsion...) ».

Des notes dans la marge, écrites par un ancien porteur d'Explorer, indiquent d'ailleurs qu'elle suspecte fortement que le vieux Dérigion fut lui-même « victime » de cette succession non désirée, ce qui expliquerait la plupart des prises de parti dans l'ouvrage et le manque d'objectivité de certains passages.

« Avant d'accéder au titre de guerrier, les jeunes Thunks doivent passer une épreuve, et de la même façon les apprentis-guérisseurs à l'aube de leur dernière initiation doivent partir seul dans la nature pour chercher les éléments qui composeront leur costume futur. L'élément le plus important de cet habit sera le bonnet, Shüla, une de mes compagnes disait souvent que la plupart des secrets et l'imagination du gardien se cachent sous son bonnet et que s'il ne le porte pas lors d'une cérémonie, c'est que celle-ci n'a pas vraiment d'importance, qu'elle est simplement festive ou divertissante. ».

L'intégration dans un scénario
Vous pourrez utiliser un Gardien des légendes Yuït simplement pour l'ambiance ou bien pour remettre vos joueurs sur la bonne piste d'une enquête (par exemple, dans Flocons de Sang, Xias, le guérisseur du Village de Taniët, peut très bien être un gardien des légendes). Mais, encore faut-il que les porteurs sachent respecter ce type de personnage et le mode de vie Thunk en général, sinon vos efforts seront vains. Une autre façon d'utiliser ces « chamans » est de les placer au cœur de certaines croyances ou de certaines actions.

Un groupe de flocons de sang ou de maîtres-loups, rencontré au hasard pourra être en train de réaliser une quête, liée à une vision du gardien des légendes de leur tribu.
- Des Piorads pourront raconter que plus loin dans les montagnes vit une tribu Thunk avec un homme étrange, qui parle aux étoiles, aux animaux et que cette tribu est taboue…
- Ou bien, l'existence d'un monstre dans la région pourra être mise en relation avec une ancienne vision ou une prophétie réalisée par un ancêtre, mort depuis des lustres…

Les langages codés des Flocons de sang
« On dit que les gardiens des légendes parlent dans une langue « secrète », issue du passé et des animaux du Grand Nord. Les Flocons de sang suivent fréquemment l'enseignement d'un de ces sages afin d'apprendre quelques termes de son langage secret et de composer un code de guerre. Mais plus généralement celui-ci sera construit à partir de cris d'animaux et leur permet de synchroniser leurs embuscades. Il sera spécifique à chaque groupe et ne pourra donc être copié par des ennemis de la tribu ».

Et, conclut Explorer, si les troupes d'élites Thunk entretiennent des relations avec les gardiens des légendes, c'est surtout pour profiter des anciens récits afin de développer leur imagination (qui est souvent leur meilleure arme contre les Piorads).

Quelques précisions : les Thunks ne possèdent pas de pouvoirs magiques (à la différence des sorciers Gadhars), ils ne peuvent pas utiliser le fluide. Ils ont simplement développé une empathie poussée vis-à-vis de leur environnement : ces deux peuples sont d'ailleurs les seuls à avoir développé des compétences de survie en milieu hostile. De même, les Thunks n'ont pas accès à une mémoire ancestrale et ils confient donc au gardien des légendes la charge d'être la mémoire de la tribu. Et si les légendes, les contes allégoriques et les récits sur les sagas des héros qui se racontent à la veillée ont certainement le même rôle social et culturel que la mémoire génétique Gadhar, il ne faut pas pour autant confondre les deux traditions (chez les Gadhars il s'agit de souvenirs tandis que chez les Thunks ce sont plutôt des légendes, des récits enjolivés avec des imprécisions, des symboles et même des pures inventions).

La tribu des Elus
Si la plupart des groupes Yuïts ont peu à peu changé leur mode de vie pour s'adapter à l'Eté de Raz, il est encore au moins une tribu qui persiste à conserver son mode de vie extrémiste : « la tribu des élus » encore nommée « le clan des Fils du Froid ».
Ce groupe d'une centaine d'adultes (pour le double de jeunes) à l'habitude de résider dans les zones les plus hostiles et les plus inhospitalières du Grand Nord, souvent au-delà de la terre ferme. Profitant du bénéfice de mœurs jugés extrêmes, même par les autres Thunks, les Fils du Froid s'aventurent au plus loin

vers le Nord du monde. Et lors de l'été de Fey, ils parcourent de grandes étendues de banquise, se déplaçant sans cesse à la poursuite du gibier. Aucun autre Thunk n'a jamais réussi à suivre la tribu dans ces migrations saisonnières et nul ne sait sur quels secrets elle s'appuie pour survivre…
Périodiquement, lors des plus grands froids ou quand la glace devient instable, les élus reviennent vers Tanaephis et résident dans des camps temporaires sur le continent. Durant ces périodes de « repos », le clan des élus accueille d'autres Thunks, ce qui limite la consanguinité du groupe et commercent avec les autres tribus. Il y a 10 ans, la tribu des élus attira l'attention de Shlomo Harnor (du grand Bazar de Pôle), car il appris que ces Thunks rapportaient périodiquement d'étranges objets anciens, dont certains étaient en très bon état. Il commerça alors avec eux et serait près à le refaire à nouveau, si le temps d'un été, les Fils du Froid revenaient sur Tanaephis.

Les traditions Thunk
Les Thunks sont étranges et différents, mais uniquement par leurs comportements, parfois très extrêmes, qui de tout temps ont troublé les autres peuples et justifié leurs surnoms de « barbares » ou de « sauvages ».

Le voyage initiatique des adolescents
Au moment de leur adolescence (vers 14/15 ans), les jeunes Thunks, garçons ou filles, doivent partir un mois entier pour prouver à la tribu qu'ils sont devenus des adultes indépendants, capables de survivre sans aide dans le Grand Nord. Selon le mode de vie du groupe, cette épreuve peut très bien être compliquée par des interdictions : le port d'habits particuliers ou une nudité partielle, des actions à entreprendre : tuer un loup, un chagar ou un Piorad, des limitations sur l'usage d'armes ou de techniques de chasse…
A la fin de son mois de réclusion dans le désert blanc, le (ou la) jeune Thunk se présentera devant le conseil des anciens pour lui raconter son mois d'initiation. Puis il (ou elle) subira un rituel : visage et corps passés à la cendre ou dans le sang, absorption de drogues qui provoqueront une descente symbolique aux « enfers » ou au contraire une montée vers les cieux (escalade, voyage…) durant lequel les anciens graveront sur son corps des cicatrices témoignant des ses exploits. Cette cérémonie marquera son acceptation en tant qu'adulte et son intégration à un groupe d'initiés (ce qui lui permettra d'obtenir d'autres cicatrices et d'atteindre le véritable statut de guerrier).

Les techniques de chasse (et de guerre)
En vérité, les techniques de combat Thunks ne sont que l'application directe de leurs méthodes traditionnelles de chasse à la guérilla. Nous retrouverons ainsi des techniques fondées sur l'embuscade, l'affût et le piégeage et sur l'utilisation permanente de l'arc court, l'arme de combat à distance favorite des Thunks.

Les pièges
Quand elle n'a pas une connotation rituelle ou initiatique, la chasse aux gros animaux (ours, mammouth) peut se révéler très dangereuse pour les Thunks. C'est pourquoi ils utilisent toute une série de pièges dont la nature varie selon l'animal chassé, mais aussi en fonction de la nature du terrain environnant. Pourtant, ne confondons pas les pièges Vorozions avec ceux des Thunks. Les pièges des terribles faucheurs comportent fréquemment des éléments comme des déclencheurs, des ressorts et d'autres objets technologiques (filets plombés, mâchoires métalliques, arbalètes et balistes : voir pages 35 à 37 de Chroniques sanglantes). Les pièges Thunks seront plus basiques, mais tout aussi sournois…

Pièges pour petits animaux (du lapin au lynx) : de petites tailles et facilement dissimulables, ils seront composés d'un leurre pour attirer l'animal et d'un dispositif de capture (visant à tuer ou simplement à capturer). Par exemple un petit morceau de viande gelée, quelques graines ou un attrape-nigaud sont des leurres de base. Ensuite, un peau tannée, une toile ou un filet que le chasseur tire à soit comme un filet sont idéaux pour les plus petits animaux. Pour les autres, le leurre peut faire tomber la proie dans une petite fosse ou bien l'entraîner à rentrer dans un piège de glace ou de pierres juxtaposées (un bloc plus gros bloquant l'entrée une fois l'animal entré).

Pour les animaux de plus grande taille, il est généralement inutile de placer un leurre (quoique qu'imaginer des nouveaux attrapes-Piorads est un des jeux favori de certains Thunks). Un bon rabattage ou l'étude du territoire de l'animal chassé sont souvent suffisants. Le piège est généralement encore plus rudimentaire que pour les petits animaux (sinon il serait trop difficile à mettre en place). Il s'agit parfois d'une profonde fosse (si le sol n'est pas gelé), d'un cul-de-sac naturel (le fond d'un ravin de montagne), ou dépendra de la zone de chasse : une poche de bitume, un marécage ou un lac recouvert d'une fine couche de glace, une caverne particulière.
Ensuite, une fois que l'animal chassé ne pourra plus s'échapper de son piège, les Thunks se placent tranquillement à distance et soit ils attendent qu'il meurt de froid, soit ils l'achèvent avec leurs arcs courts.

Attention, les Thunks donnent fréquemment un caractère rituel à la chasse (et même à certains combats). Dans ce cas, les Thunks seront comme frénétiques, ils ignorent les effets de la peur ou de la réputation (sans pour autant devenir des berserkers). Des groupes de chasseurs ou de guerriers iront même jusqu'à attaquer au corps à corps un ours, un mammouth, voire un Piorad. Mais alors, le but est moins de tuer l'adversaire que de prouver son courage (et de gagner le droit de porter une cicatrice rituelle spéciale). D'ailleurs si les Thunks voient qu'ils ne peuvent vaincre ou si des Thunks meurent, le reste du groupe prendra aussitôt la fuite et terminera le travail à la méthode traditionnelle, c'est à dire de loin…

L'affût

L'art de l'embuscade des flocons de sang provient directement de la maîtrise de la chasse à l'affût des Thunks. Camouflés dans leur tenue grise ou couleur de neige (+10% en Discrétion), sous des petites bâches faites en peau et recouvertes de neige (+25% en Discrétion), ils peuvent attendre immobiles, l'arc ou l'épieu prêt à frapper. La seule différence entre la chasse et la guerre est que le gibier prend la fuite tandis que le Piorad blessé ou raté charge son chasseur (et que c'est lui qui doit fuir).
Un chasseur ou un guerrier Thunk quand il se dissimule parfaitement (jet réussi Discrétion), et qu'il a le temps de s'aménager une véritable cachette, ne sera repéré que par une réussite critique au jet de Repérage. S'il n'est pas repéré, il prendra obligatoirement son adversaire par surprise (qui sera donc considéré comme une cible sans option : +20% au jet de Tir). S'il se trouve dans des conditions rigoureuses typiques du Grand Nord, un jet sous Connaissance Thunk pourra être éventuellement demandé aux personnages en conflits.

Les maîtres-loups

Cette troupe d'élite Thunk fut crée pour répondre à l'utilisation des chagars. Ils sont une des forces de frappe les plus puissante de leurs armées (Flocons de Sang, page 31). Pourtant, quand on regarde les caractéristiques d'un loup solitaire sauvage, on se rend compte qu'un maître possédant un tel animal (et un seul) ne peut même pas venir à bout d'un Pisteur Piorad et de ses deux chiens de guerre, alors que dire d'un combat entre un chagar et un loup… Les maîtres-loups Thunks possèdent un animal spécialement entraîné pour le combat, plus fort et plus résistant que le loup sauvage.

Loup de guerre Thunk
Attaque brutale (AB) 30%
Attaque normale (AN) 25%
Attaque rapide (AR) 65%
Feinte (F) 40%
Esquive 40%
Acrobatie 20%
Course 40%
Discrétion 30%
Nage 20%
Repérage 60%
Points de vie 30
Dommages H
Initiative 18
Armure 2

Les scarifications et blessures rituelles

Les cicatrices rituelles Thunks peuvent avoir trois significations : elles peuvent apporter une certaine bénédiction (ou en donner l'impression), être représentative d'un statut spécial ou indiquer que le personnage à effectué un acte particulier qui le valorise. Pourtant en terme de jeu, jamais une cicatrice rituelle ne pourra donner de bonus spécial, à part l'apport de prestige ou d'un bonus de 10% pour certaines compétences sociales avec des Thunks (commandement s'il s'agit de cicatrices guerrières, séduction pour les cicatrices de fertilité, marchandage pour celles de statut).
Les Thunks qui peuvent réaliser les scarifications sont relativement peu nombreux (plus de 75% en Artisanat Thunk), par contre, tous peuvent reconnaître la nature et la signification d'une cicatrice. Généralement les personnes qui maîtrise cet « art » sont des anciens ou le gardien des légendes, mais parfois des Thunks aux talents renommés deviennent des scarificateurs spécialisés. Par exemple imaginons qu'un Thunk se fasse apposer une cicatrice de bénédiction : par exemple une cicatrice adoptant la forme stylisée d'un aigle des montagnes, placée au dessus des arcades sourcilières à la réputation d'apporter une vue perçante. Et si dans la semaine qui suit ce Thunk obtient un franc succès à

la chasse, la réputation du scarificateur sera importante (gain d'1 à 3 points de prestige selon la publicité apportée) et de nombreux Thunks viendront le trouver pour se faire apposer la même cicatrice.

Les cicatrices de bénédiction
Cicatrice de Fécondité (un trait près des organes génitaux), pour éloigner la maladie (des cercles sur le torse), pour favoriser la chasse ou le tir (des aigles stylisés sur les bras et près des yeux), pour ne pas avoir peur (un ours stylisé sur le cœur), pour ne pas se perdre (une série de points sur les tempes), pour ne pas être victime des animaux, des Piorads…

Les cicatrices de statut et d'appartenance
Cicatrice d'adulte (deux petits traits verticaux sur les joues et le torse), de guerrier (idem, mais doublées), d'ancien (au dessus des sourcils), titre de chef de village (idem mais doublées), de gardien des légendes (spéciales, le personnage n'est généralement pas un guerrier et elles remplacent les cicatrices faciales du guerrier), de maître-loup (une tête de loup gueule ouverte stylisée autour du visage), de flocons de sang (cicatrices de bénédiction du tir mais doublées)...

Les cicatrices liées à un acte particulier
Cicatrice indiquant le statut de père (un trait sur le sexe), de mère (un trait autour du nombril),sil'enfant était Hysnaton (idem mais plus long ou doublé), homme tué (un minuscule trait vertical de quelque millimètres sur la joue), porteur tué (idem mais doublé), participation à une campagne militaire (une ligne sinueuse le long des avant-bras ou des bras), acte courageux (un minuscule trait horizontal de quelque millimètres sur le front), acte rusé : ce qui est plus reconnu q'un acte courageux (un trait oblique de part et d'autre des yeux), acte héroïque ayant sauvé ou aider la tribu (un long trait doublé vertical sur les 4 membres), victoire à un concours (grand trait vertical sur le menton ou les épaules), grand animal tué : mammouth, ours, rhinocéros (silhouette stylisée de l'animal sur le torse, les bras ou le visage)…

Dans la tribu des « Chasseurs de la pointe dorée », dans la région du Pic cendreux (entre le Pic du ciel et Bolivar), les rites et le passage à l'âge adulte comprennent généralement des mutilations corporelles très particulières. En effet, les initiations s'y font dans des lieux souterrains précis, réputés pour posséder des tombes et peut-être même d'anciens accès aux monde souterrain nain.
Durant le première nuit, le personnage en cours d'initiation (pour atteindre l'âge adulte, pour entrer dans un groupe d'élite, pour obtenir le droit de pratiquer des scarifications rituelles…) s'aventure à l'écart du village, dans un état proche de la transe. S'il est destiné à devenir initié, il entrera directement dans la grotte appropriée, sinon il se cognera contre la paroi et errera toute la nuit, seul.
Si le candidat parvient à approcher des tombes des anciens, il s'écroule à terre et rêve… On raconte qu'alors, les esprits des morts lui ouvrent le ventre et le remplissent de fragment de cristal de roche (quartz) qu'ils ont extrait des entrailles de la terre. Puis, en refermant la plaie, les esprits des morts instruisent le candidat à sa nouvelle carrière ou à son nouveau statut. Au matin, le Thunk est retrouvé blessé (mais la blessure est relativement propre), une large plaie maculant son ventre. Selon l'aspect de la cicatrisation, le conseil des anciens annoncera publiquement si le rite d'initiation est une réussite ou un échec et par exemple, si la blessure ne laisse pas de cicatrice, le rite est considéré comme un échec total et le personnage se voit définitivement refuser l'entrée dans le groupe qu'il désirait rejoindre.

Les rites funéraires
Les Thunks ont intégré à leur culture de nombreux rites funéraires, ceux qui vivent au sud procèdent à des inhumations l'été, ou incinèrent les corps l'hiver. Ceux qui vivent sur une terre toujours gelée ensevelissent les défunts sous des cairns (amoncellement de pierres). Il est parfois difficile de savoir si ces rites sont typiquement Thunks ou empruntés à d'autres peuples (Piorads, Dérigions, etc…).
Dans les villages les plus reculés, on arrive pourtant à trouver des rites particuliers :
- Les tribus qui vivent dans la grande forêt de l'Est possèdent des sanctuaires isolés. Les morts y déposés en hauteur sur des claies, avec leurs objets prestigieux et de petits cadeaux de la part de leurs proches. Seuls les plus téméraires des Piorads oseront saccager ou piller ces lieux, soit parce qu'ils restent tout de même très superstitieux, soit car même les Piorads craignent la fureur des Thunks dont le cimetière sacré aura été vandalisé.
- Dans certains villages vivant près de la banquise, les morts sont tout simplement laissés aux chiens et aux loups domestiques, qui les dévorent. Les villageois assistent « religieusement » au début du repas de leurs fauves, puis ils rentrent dans leurs tentes pour raconter tour à tour les exploits et la vie du défunt. Les quelques restes du corps seront ensuite soit recueillis par un des anciens, soit incinérés de façon rituelle.
- Chez quelques tribus montagnardes vivant près de glaciers, il est d'usage d'inhumer les morts dans d'immenses cavernes à ½ envahies par la glace. Les corps sont placés en position fœtale dans une niche taillée dans la glace (ou la pierre) où ils se momifient naturellement.

Le fétichisme « familial »
Il est d'ailleurs frappant de voir avec quel soin les Thunks conservent des petits objets ou des armes, des reliques ayant appartenus à un membre de leur « famille ». Ceci est d'autant plus particulier que le concept même de « famille » est propre à ce peuple. En effet, si les Thunks ne connaissent ni le mariage ni la monogamie, ils ont par contre un profond respect pour les relations parent-enfant. La « famille » correspond donc au minimum à la tribu, voire à l'ensemble des villages d'une même vallée ou d'une région (d'ou l'importance de la régionalisation chez les Thunks).

Aussi, les Thunks ont-ils développé tout un artisanat de bibelots ou de fétiches, pouvant se transmettre et se conserver facilement, au gré des voyages, des déplacements du groupe et des naissances. Traditionnellement, les parents offrent au nouveau né ses 2 premiers fétiches. Et à la mort d'un proche, il est aussi d'usage de se partager ses bibelots préférés afin de conserver son souvenir et d'honorer sa mémoire (actes et faits majeurs de sa vie, anciens fétiches hérités d'un glorieux ancêtre).
Ces bibelots et fétiches sont très variés, mais les Thunks ont une préférence toute particulière pour les objets sculptés sur du bois, de l'ivoire ou des cristaux. Dans certains cas, les fétiches seront de fines plaques de métal sculpté en forme d'animaux ou bien des mèches de cheveux, des pointes de lances ou de flèches… D'ailleurs, les Flocons de sang possèdent généralement une flèche fétiche, héritée ou donnée lors d'un rituel, qu'ils ne tirent jamais mais qui est censée leur porter chance.

Enfin, notons que dans les quartiers du Nord de Pôle, la petite communauté Thunk qui cohabite avec les Piorads a non seulement conservé cette tradition du fétichisme familial, mais qu'il s'agit d'une de leurs principales ressources financières (avec le mercenariat et la vente de peau ou de fourrures). Il existe même une caravane de marchands : le Convoi blanc, essentiellement composée de Thunks ou d'Alwegs qui passe son temps à faire des allers-retours Bolivar-Pôle afin de procurer aux Thunks de Pôle des fétiches typiques du pays de leurs ancêtres et aux Thunks des terres du nord, des babioles brillantes issues des marchés de la Grande ville merveilleuse. Et il va sans dire que durant certains mois particulièrement belliqueux les voyages entrepris sont très risqués et qu'il nécessitent toujours une bonne dose de gardes et parfois même de porteurs d'armes…

La grande nef de glace.

Les 6 tribus de la « Vallée du glacier bleu » possèdent un grand secret, connus de leur clan seul et de quelques gardiens des légendes. En effet, depuis de nombreuses générations l'ensemble des morts de la vallée sont confiés à la glace d'une immense caverne, située sous le glacier. L'accès à cet immense cimetière se fait par un réseau de tunnels, entretenus avec ferveur par une poignée d'initiés (et seulement connus de ceux-ci). Sous la voûte de la grande nef reposent des centaines de corps, alignés le long des parois, sur plusieurs niveaux. L'ensemble des ancêtres et des familles des 6 tribus est réunis dans la caverne, les corps étant parfaitement conservés dans une gangue de glace, polie et taillée pour mettre en valeur le défunt et ses fétiches préférés.
Mais les plus grands secrets de ce cimetière souterrain résident sans doute dans les couloirs qui partent de la nef centrale et s'enfoncent dans la montagne… Car ceux-ci sont aussi remplis des corps des ancêtres, permettant à l'hypothétique visiteur de remonter le temps vers les racines du peuple Thunk… Et au détour d'un couloir gagné par la glace millénaire, peut-être trouvera-t-il un corps inhumé avec des fétiches des temps anciens… ou plus loin encore dans les entrailles de la terre, dans un tunnel taillé par des mains expertes, un visiteur aventureux pourra s'apercevoir que les corps momifiés par la glace, ne sont plus tout à fait humains…

La vie de groupe, le soir
Les veillées communes sont certainement une des plus importantes traditions Thunks. C'est durant ces réunions nocturnes, sous le ciel étoilé ou dans la hutte du chef de tribu que s'expriment les facettes les plus particulières de ce peuple. Et, même si les Gadhars ont eux aussi l'habitude de se raconter des histoires imagées (ils possèdent même une caste de conteurs), l'ambiance chez les Thunks est nettement plus conviviale… Il est d'ailleurs frappant de constater que ces deux peuples (Thunks et Gadhars) possèdent tant de similitudes… Dans le Grand nord, les veillées sont l'occasion de discuter de la journée, de donner les nouvelles des autres tribus de la région et d'annoncer « officiellement » les décès éventuels, les nouvelles naissances ou les initiations réussies par tel ou tel membre du groupe…
Mais c'est aussi l'occasion pour les Thunks de se remémorer le passé par le récit de légendes ou de contes et enfin, sous les fourrures, c'est une occasion fort prisée de relier des contacts avec des personnes que l'on avait cessé de côtoyer et même de passer à des attouchement plus intimes (au milieu des enfants qui écoutent les contes des anciens).

Les veillées sont des moments de vie communautaire, les actions à but personnel comme les trocs ou la réalisation de flèches, de cicatrices rituelles n'y seront pas pratiquées. Par contre, comme généralement

les épisodes de marchandage et de séduction valent bien ceux des Batranobans, il n'est pas rare d'en discuter dans un premier temps durant ces soirées, avant d'honorer ses hôtes et hôtesses…

D'autres traits de la culture Thunk

L'économie et le commerce
Nous avons déjà signaler la grande réputation des Thunks pour tout ce qui concerne le commerce, nous avons aussi indiqué de les petits chasseurs du Nord adoraient s'offrir des babioles exotiques, pour les offrir comme fétiche. Les scénario à connotation commerciale sont donc tout à fait appropriés et on se rappellera d'ailleurs que dans l'épisode nordique de la campagne Eclat de Lune, les porteurs-joueurs ne sont que des gardes du corps d'un vorozion, voulant acheter une arme aux Thunks.

Pourtant l'essentiel du commerce Thunks est interne et composé de Trocs : qui reste la base inébranlable de leur système économique interne. En terme de jeu, la base d'un troc est relativement simple, chaque parti annonce ce qu'il propose et un marchandage s'engage afin que les deux partis s'estiment satisfait. Certains produits seront particulièrement estimés par les Thunks alors que d'autres seront considérés comme encombrant voir inutile : par la peine de vouloir leur fourguer un stock de haches de combat Piorads

La réalisation des flèches et de l'équipement du guerrier, l'existence de quelques artisans réputés (bonus aux flèches) et de tribus nomades qui échangent du matériel pour flèches ou des flèches contre des peaux et de l'ivoire (de morse ou de mammouth).

Les concours
Arc, équitation sur poney, lancés de poignard.

L'organisation en tribus et en régions
Au sein des tribus Thunks, seul le chef de village et le conseil des anciens (dans son ensemble) peuvent prendre une décision pour la collectivité. Un ancien seul ne pourra pas prendre de décision importante mais par contre il pourra demander une réunion du conseil. De plus, comme il n'existe pas de véritable hiérarchie au sein de la tribu, tout adulte peut faire demander émettre des remarques ou des critiques, ce qui peut entraîner une réunion du conseil (si la chose est jugée importante). Généralement le jugement dans le cercle n'est utilisé qu'en dernier recours et le combat à mort n'est réservé qu'aux cas les plus graves. En cas de crime grave et si l'accusé sort victorieux du combat dans le cercle, celui-ci peut tout de même être banni de la tribu et même de la région.

La légende du masque d'ivoire.

Le masque des Youkagirs est au cœur de nombreux contes, il s'agirait d'un objet très ancien, transmis de génération en génération par les anciens des tribus Thunks qui survivent sur les flancs des Montagnes jumelles. Cet objet « magique » semble plus ancien que les Thunks eux-même, peut-être date-t-il de l'époque de nains ou des elfes, ou même d'avant. Il n'est utilisé que pour les cérémonies les plus importantes, par exemple pour les bénédictions funéraires de grands guerriers ou des vénérables anciens. Ce masque serait composé d'une matière blanche et inaltérable (de l'albâtre elfique ?), que les Thunks nomment l'ivoire du Grand Lézard, il aurait des pouvoirs sur les morts et permettrait de communiquer avec eux… Certaines tribus du Monticule racontent même qu'Akianaus, l'héroïque porteur d'Hatelord, aurait annoncé par l'intermédiaire de ce masque, que son arme reviendrait un jour, pour libérer le peuple Thunk de la menace Piorad (d'autres racontent que ce n'est pas Akianaus mais l'homme aux ours qui aurait annoncé son retour.
Un érudit Dérigion pourra certainement reconnaître dans cet objet un masque funéraire elfique, mais encore faudrait-il trouver cet objet et comprendre comment et pourquoi il s'est retrouvé dans le Grand Nord…